



Maarten Stevens  
[www.feest.co](http://www.feest.co)

## **Volg ons!**

Speel je ons spel en wil je op de hoogte blijven van onze activiteiten of wil je kans maken op leuke acties en aanbiedingen? Volg ons dan op Twitter en like ons op Facebook!

[www.twitter.com/moordspel](http://www.twitter.com/moordspel)

[www.twitter.com/feestspel](http://www.twitter.com/feestspel)

[www.facebook.com/moordspel](http://www.facebook.com/moordspel)

[www.facebook.com/feestspel](http://www.facebook.com/feestspel)

## **Belangrijke informatie over dit script**

De rechten op dit script berusten bij de auteur en vallen onder Rinada Entertainment. Het is uitdrukkelijk verboden om dit spel aan anderen te verkopen of door te geven. Daarnaast is het verboden om zonder toestemming het spel bedrijfsmatig aan derden aan te bieden. Wil je als eventbureau of als restaurant dit spel bedrijfsmatig aanbieden, neem dan contact met ons op over de mogelijkheden. Overtreding van de auteursrechten en/of het intellectueel eigendom worden door ons auteursrechtenbureau dagelijks gecontroleerd.

## Wie is de mol?

Ben je op zoek naar een leuke invulling van een familiefeest of een teamuitje? Wil je eens wat anders dan de hele tijd naast elkaar zitten en over je werk en studie te praten? Doe dan eens een Wie is de Mol? spel!

Spannend, actief en natuurlijk heel veel plezier!

In wie is de Mol? speelt een groep deelnemers een spel. Maar 1 van de deelnemers is echter een “mol” en die probeert juist het spel tegen te werken en te zorgen dat de opdracht niet lukt.

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

## Hoe het spel te spelen?

Een spelleider bereid het spel en alle activiteiten voor. Hij/zij legt alles vooraf klaar en legt het spel aan de deelnemers uit. Bij elke opdracht is er “geld” te verdienen.

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

In dit script staat 7 opdrachten maar de opzet is zo dat je er ook één uit kan halen of juist toe kan voegen. Zorg er wel voor dat je genoeg geld en jokers maakt als je extra opdrachten toevoegt!

## Het spel beginnen

### Vorbereidingen:

Voor het spel te spelen heb je de volgende spullen nodig:

- Papier
- Pennen en stiften
- Groot papier (A3 of A2)
- Tijdswaarneming waarbij seconden waarneembaar zijn
- Rekenmachine

Overige zaken als jokers en geld zit in dit script als bijlage. Je kunt dit zo veel uitprinten als nodig. Daarnaast moet je voor de meeste opdrachten een aantal dingen voorbereiden door kaartjes te maken, codes te bedenken of op te schrijven. Begin hier op tijd mee, op het moment zelf heb je hier geen tijd meer voor!

### Wat moet je voorbereid hebben:

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

### Start van het spel:

Zorg dat er voor elke speler een enveloppe is met daarin hun rol en speluitleg, zorg dat er maar 1 mol rol in het spel zit! Let daarnaast op dat alle enveloppen gelijk zijn en schud ze door elkaar dat je zelf ook niet meer weet welke enveloppe van de mol is. Zo zorg je dat je zelf niet weet wie de mol is en dus ook niet per ongeluk iets kan verraden.

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

### Spelregels:

- Houd je aan de regels die bij elke opdracht staan
- Het is niet de bedoeling dat mensen tijdens het spel op mobieltjes oid antwoorden gaan zoeken!

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

Leg uit dat er twee spellen zijn:

- 1 Wie is de mol? Zorg er voor dat jij ontdekt wie de mol is!
  - 2 De mol tegen de groep. Kan de groep meer dan 50% van het geld binnenhalen?
- Men moet na elke ronde op een mol stemmen en een joker geld hierin als 1 extra punt.

## Brief met je rol

Hieronder staan twee rolbrieven. 1 voor de mol en 1 voor een gewone deelnemers. Print de rol van de mol 1x uit en de andere zo vaak als er deelnemers zijn.

### Jij bent gewoon deelnemer aan het spel

Tactiek:

Let goed op wat anderen doen. Een mol zal proberen de boel te saboterend en opdrachten bewust te laten mislukken. Onthoud wie steeds de boel fout laat lopen, grote kans dat dit de mol is!

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

### Jij bent de mol.

Tactiek:

Als mol probeer je de boel te saboteren. Doe dit echter niet te opzichtig want dan zullen ze je snel ontmaskeren en zullen ze je geen belangrijke beslissingen meer laten nemen. Zorg dus dat je onopvallend molt.

Probeer over te komen als iemand die niet de mol is. Ga dus actief op zoek naar de mol, ook al weet je dat jij zelf het bent. Beschuldig anderen en stel gerichte vragen over mollen streken. Zo laad je de verdenking op anderen en als ze de ander verdenken, dan verdenken ze jou niet!

Informatie over het spel:

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

## Spel 1 Je moet het gezien hebben

- Benodigdheden:** Stiften en een groot vel papier  
5 Kaartjes met daarop iets geschreven wat je kan tekenen  
(Bv: auto, palmboom, kerk, sinterklaas, olifant)
- Opstelling:** Zorg dat de groep niet kan zien wat op het vel papier komt te staan. Daarnaast moet er 1 plek zijn waar iemand kan staan die niet het vel papier kan zien.
- Aankondiging:** Ik zoek twee mensen: 1 die goed kan uitleggen en 1 die goed kan luisteren...
- Spel:** \*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*
- De tekenaar mag niks zeggen. Alleen de groep mag raden.  
200 euro voor elke goed antwoord binnen de 5 minuten
- Regels:**
- Persoon met de kaartjes en de groep mogen niet het papier zien
  - Persoon die tekent mag niet praten
  - Persoon met de kaartjes bepaald wanneer de groep mag kijken
  - Persoon met de kaartjes mag geen voorwerpen of delen van het woord noemen.
- Geld:** \*\*\*\*\*
- Dilemma:** Neem vooraf de tekenaar apart en beloof hem/haar een joker als de groep geen enkele tekening raad. (zorg dat anderen dit niet horen)
- Afronding:** Vraag aan de groep om een penningmeester aan te wijzen. Deel per goed geraden kaartje 200 euro uit aan de penningmeester. Vertel dat de tekenaar een joker kon winnen als alles fout was. Geef de tekenaar een joker als dit het geval was.

## Spel 2 Kraak het of maak het

Benodigdheden: \*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

Aankondiging: Ik zoek 8 mensen die een scherpe geest hebben...

Spel: Je noemt aan 8 personen, zonder dat anderen het horen, een van de getallen en je vertelt dat ze die moeten onthouden.

Ga daarna door naar spel 3 zodat er langere tijd tussen zit.

Na spel 3 vertel je dat met de getallen die ze hebben gekregen er een code te kraken is. Ze krijgen 5 minuten de tijd om de code te kraken. Men mag meerdere antwoorden geven totdat de tijd om is.

Regels: \*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

Geld: 250 euro de A code goed en 250 euro voor als de B code goed is. 500 euro voor als ze de code kraken. In totaal dus 1.000 euro

Dilemma: Neem vooraf iemand apart. Deze persoon mag kiezen tussen:  
Een joker of een aanwijzing.  
Kiest diegene voor de joker dan krijgt die een joker na het spel.  
Kiest diegene voor een aanwijzing dat zeg je:  $A-B=C$

Afronding: \*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

Uitleg oplossing: \*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

### Spel 3 Elk huisje heeft zijn kruisje

- Benodigdheden:** Een papier met daarop een huisje met een kruisje (zie afbeelding)  
3 voorwerpen die als punt dienen (schoteltje/papier) en twee jokers
- Opstelling:** Zet op de grond de 5 punten van het huisje uit (zie hiernaast) Op de rode twee stippen leg je een joker.
- Aankondiging:** Maak een volgorde waarin jullie gaan werken...
- Spel:** Vertel dat vanaf nu er niet meer gesproken mag worden. Laat de groep achter elkaar staan in de volgorde die ze zelf gekozen hebben.  
Leg uit dat ze een huisje met een kruisje moeten maken met de vijf punten die zijn aangegeven. Laat het voorbeeld op het papier zien. Men mag niet 2x dezelfde lijn trekken, wel 2x over hetzelfde punt. De eerste kiest een startpunt. En kiest vanuit daar een lijn. Hij/zij gaat tussen die twee punten in staan om de lijn te symboliseren en de volgende in de rij maakt een nieuwe keuze. Net zo lang totdat je tweemaal dezelfde lijn trekt of het huisje met kruisje af hebt. (teken eventueel mee op papier hoe de lijnen gezet zijn voor het overzicht) Komt iemand als eerste aan op een punt waar een joker ligt dan krijgt hij/zij de joker.
- Regels:**
- Men mag niet praten.
  - De vooraf gekozen volgorde mag niet gewijzigd worden.
  - Bij twee keer dezelfde lijn is het spel mislukt.
- Geld:**
- \*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*
- Dilemma:**
- \*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*
- Afronding:**
- \*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*





## Spel 5 De tijd vliegt

Benodigdheden: Pen, papier en een stopwatch die seconden aangeeft.

Opstelling: Laat alle deelnemers op een rij staan. Stel jezelf achter ze op zodat ze je niet kunnen zien. Schrijf tijdens het spel wie wanneer/hoe laat naar voren stapt zodat je later makkelijker kan rekenen en uitleggen wat de score is. Zorg dat er geen klok zichtbaar is!

Aankondiging: Ik zoek vijf mensen die alle tijd hebben...

Spel: De deelnemers moeten gokken wanneer de tijd verstreken is. Men mag 1 keer een stap na voren doen als men denkt dat het tijd is.

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

Regels:

- Men mag niet praten tijdens het spel.
- Men mag geen horloge oid gebruiken bij het spel (eventueel afdoen)
- Men mag maar 1x naar voren stappen

Geld: \*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

Dilemma 1: Vertel de deelnemers dat diegene die na 20 seconden naar voren stapt een joker krijgt (speling van 1 seconde meer of minder)

Dilemma 2: Stuur de deelnemers aan dit spel weg en laat de achterblijvers een keuze maken over het volgende: Gaat er iemand voor de joker of niet? (Bij goede voorspelling 100 euro)  
Laat ze vervolgens één persoon kiezen wie er dan voor de joker gaat. Is dit ook goed dan krijgen ze nog een keer 100 euro extra. Is het fout dan krijgen ze niks. Wijzen ze de juiste persoon aan en heeft die een joker gewonnen dan raakt die persoon de joker weer kwijt.

Afronding: \*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

## Spel 6 Zeg het voort

Benodigdheden: Pen, papier en een stopwatch die secondes aangeeft. Ze op de papieren aan de ene kant een reeks figuren/cijfers/letters.

\*\*\*\*\*

Minmaal 12 tekens en maak ze per team verschillend.

Opstelling: Zet aan de ene kant van de ruimte twee tafels neer en aan de andere kant twee tafels. Maak tussen de twee tafels een "middenvak" zodat je tafel, middenvak, tafel hebt, in twee banen naast elkaar

Aankondiging: \*\*\*\*\*

Spel: Laat de zes deelnemers zich in 2 teams van 3 splitsen. Verdeel elk team over de drie vakken zodat er in elke vak iemand staat. Als de tijd start mag de persoon die bij de tafel met de code staat de code uit zijn/haar hoofdleren en aan de persoon in het middenvak doorgeven. Die persoon geeft de code weer door aan de persoon bij de tafel met het lege papier die de code opschrijft. Zorg ervoor dat de persoon in het middenvak niet op de papieren kan kijken!

Men krijgt 3 minuten de tijd. Alleen de persoon aan de tafel met het blanco papier mag stop roepen als de code klaar is. Noteer die tijd en wacht tot het andere team ook klaar is. Heeft een team de code goed binnen 1 minuut dan krijgt dat team 500 euro. Is de tijd tussen 1 minuut en 2 minuten dan krijgt men 300 euro. Is de tijd tussen 2 minuten en 3 minuten. Heeft men de code fout dan wint men geen geld.

Regels: \*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

Geld: \*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

Dilemma: Neem van te voren iemand apart en bied diegene een joker aan. Als die accepteert krijgt de groep geen geld voor een oplossing in de laatste 30 seconden dus heeft men maar 2,5 minuut de tijd.

Afronding: \*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*





## Stembriefjes

Naam: .....



Ronde	1	2	3	4	5	6	7	Jokers	Totaal
Wie is de Mol?									
Punten	3	3	2	2	2	3	3	X1	

Naam: .....



Ronde	1	2	3	4	5	6	7	Jokers	Totaal
Wie is de Mol?									
Punten	3	3	2	2	2	3	3	X1	

Naam: .....



Ronde	1	2	3	4	5	6	7	Jokers	Totaal
Wie is de Mol?									
Punten	3	3	2	2	2	3	3	X1	

Naam: .....



Ronde	1	2	3	4	5	6	7	Jokers	Totaal
Wie is de Mol?									
Punten	3	3	2	2	2	3	3	X1	

Naam: .....



Ronde	1	2	3	4	5	6	7	Jokers	Totaal
Wie is de Mol?									
Punten	3	3	2	2	2	3	3	X1	











